

PROJEKT *EDUKATIVNA KNJIGA* U GALERIJI LIKOVNIH UMJETNOSTI, OSIJEK

Stručni rad

UDK 069.12(497.5)

LEONILDA CONTI

Galerija likovnih umjetnosti, Osijek

Europska avenija 9

HR-31000 Osijek

Tekst govori o konceptu edukativne, muzejsko-pedagoške knjige temeljene na fundusu Galerije likovnih umjetnosti u Osijeku. Knjiga je usmjerena na didaktičke ciljeve koje Galerija promovira kroz svoju edukativnu djelatnost, ne ograničavajući se samo na formalno ili povijesno proučavanje umjetničkih djela ili njihovih autora, već objedinjujući edukacijske i socijalne aspekte, intuiciju, kapacitete stvaranja, elaboriranja i shvaćanja ponuđenih pedagoških aktivnosti u svom djelovanju.

Ključne riječi: edukativna knjiga, muzejska pedagogija, Galerija likovnih umjetnosti, Osijek

POČETAK EDUKATIVNE DJELATNOSTI U GLUO-u

Hrvatski muzejski pedagozi već godinama propituju svoju ulogu u muzejima i unutar muzejske profesije jer, u stvarnosti, vrlo mali broj ljudi uistinu zna što je to muzejski pedagog, te što on radi i može raditi. Muzej mora pokušati redefinirati i organizirati svoju funkciju, bez zanemarivanja činjenice da je „(...) temeljna novost do koje je došlo u muzejima (...) današnje sveopće uvjerenje da muzeji postoje zato da bi služili publici“ (BREZINŠČAK, KLETEČKI 2002.: 98). Kriza posjećivanja muzeja u Hrvatskoj, a posebno u Slavoniji, još je jača i izraženija poslije Domovinskog rata iz razumljivih razloga, te tako nije pomogla muzeju u prezentiranju publici sa svojom novom ulogom u društvu. „Muzeji su potpora obrazovnim ustanovama, uključuju se u kulturne pothvate u svojim sredinama i možemo reći da su privilegirano mjesto da se spoji ugodno s korisnim, da se u igri i zabavi uči“ (BREZINŠČAK, KLETEČKI 2002.: 97). Vrijeme globalizacije utječe na nov način odnosa između privatnog i javnog, na njihovo održavanje i praćenje. Ključna riječ svih odnosa koji se ostvaruju u Galeriji jest „suradnja“, međusobno sudjelovanje. Muzej traži posjetitelja, a posjetitelj traži muzej. Posrednik te suradnje upravo je muzejski pedagog, kao stvaratelj događanja (događanja kao rezultata ciljanog projekta i njegove realizacije unutar određenog vremenskog i prostornog muzejskog konteksta). Muzej traži suradnju i drugih muzeja i institucija – na na-

cionalnoj i međunarodnoj razini. Za to i služe zbornici sa susreta muzejskih pedagoga¹ koji otkrivaju čitav niz zanimljivih pitanja. Cjelovit kulturni mehanizam pokazuje potrebu za „otvorenosti“, zato danas više nego ikad osjeća Galerija likovnih umjetnosti (prva institucija u Slavoniji koja je 2005. g. zaposlila „muzejskog pedagoga“ kako bi pedagoške i edukativne djelatnosti bile provođene od strane stručne osobe) želi otvoriti svoja vrata i pokazati se na najbolji mogući način svojim originalnim djelima, kao što bi to učinio svaki pažljivi domaćin svojim gostima.

Biti muzejski pedagog znači upoznati, vezati i organizirati moć umjetničkih djela, biti osjetljiv prema predmetima i prema ljudima koji žele iz edukativne djelatnosti nešto doživjeti, a ne samo saznati i naučiti. „Publika ne želi više biti samo pasivni promatrač već želi aktivno sudjelovanje u različitim muzejskim programima i očekuje da muzej takve programe i nudi“ (BREZINŠČAK, JELAVIĆ 1996.-1997.: 102).

Za muzejskog pedagoga nije dovoljno biti samo dobar pedagog ili samo povjesničar umjetnosti; potrebno je oboje povezati u pedagoški proces prema kojemu je proces sam po sebi cilj, a ne njegov rezultat. Svaka se radionica može pripremiti do najsitnijeg detalja, s unaprijed jasno utvrđenim metodama, tehnikama i zadanim ciljevima, ali u tijeku samog procesa suradnici su oni koji utiskuju svoj duh, pa se

¹ usp. Zbornik radova I. skupa muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, Pula, 2001.; Zbornik radova II. skupa muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, Zadar, 2002.

tako (što je dobro) može dogoditi i ono što nije bilo predviđeno. Muzejske radionice nisu mjesto evaluacije kreativnosti, nego su prilika da se otkrije kreativnost koja se nalazi u svakome od nas. Kreativnost nije samo instinktivna ili emocionalna, nego je osobina koju treba njegovati. Odgoj usmjeren k umjetnosti i njezina intelektualizacija bili su glavni cilj povijesne škole *Bauhaus*, koja je puno utjecala na današnju kulturu svojim predavanjima o obrazovanju, svojim slikama, didaktikom, konceptom o projektu, njegovoj analizi i planiranju (BERTOLINI 1994.: 220-222; FIORILLO 2001.: 33-44).

Edukativnim programom od 2006. do 2009. g. u osječkoj Galeriji likovnih umjetnosti ponuđene su različite muzejske aktivnosti, jednostavna predavanja o umjetnicima iz našega fundusa, igraonice vezane uz izložbe umjetničkih djela i tematske likovne radionice. Sudjelovalo se u nekoliko muzejskih inicijativa na državnoj i lokalnoj razini. Sudionici su bili različitih uzrasta. Neki su došli sa škola, neki s fakulteta, neka su djeca došla s roditeljima, a našao se i pokojni pojedinac. U svemu što se vidjelo radeći s njima, primijećeno je kako umjetnost utječe na njih svojom sugestivnom ulogom i značenjem. Neki su se oduševili i jednostavno prihvatili novosti s kojima su se susreli, drugi su bili stidljiviji jer su možda mislili da ne mogu u potpunosti shvatiti radne zadatke. Reakcije su bile različite, bez obzira na dob posjetitelja, i, kako se često kaže, svatko ima svoj senzibilitet i svoje osjećaje. Apsolutna istina. Ipak, primjedba je da se često koriste jednim površnim odgovorom koji na pasivni način skriva strah od nepoznatih situacija (vezanih uz umjetnost ili nešto drugo). Takve reakcije, koje brane pojedine vlastite osjećaje, mogu biti destruktivne jer onemogućuju posjetiteljevo usvajanje umjetničkog djela. Ipak, osjećaji prema umjetnosti mogu se (moglo bi se reći i moraju) „naučiti“. Umjetnost nije neka tajna o umjetnicima ili mit kojim se imaju pravo baviti i tumačiti samo „odabrani“; umjetnost nije rezervirana za malobrojne intelektualce, kako je to možda bilo u srednjem vijeku s alkemijom². Naravno, različiti rezultati ovise o specifičnim vlastitim sposobnostima, u umjetnosti kao i u drugim disciplinama.

PREZENTACIJA KONCEPTA

Pretpostavke za ideju knjige

Umjetnost, umjetnička djela, „predmet“ su koji treba biti svakome dostupan u njihovim posebnim prebivalištima kao što su muzeji. Ako pogledamo djecu i analiziramo sve njihove potrebe, od socijalnih, duhovnih, emocionalnih, tjelesnih i intelektualnih, možemo jasno prepoznati da škola ne može biti jedino mjesto za njihovo obrazovanje³.

Ona je do te mjere ograničena i utoliko što je djeci uskraćeno zadovoljstvo rasta i sazrijevanja njihove kreativnosti jer znamo da imaju samo 45 minuta tjedno nastavu likovne kulture. Današnje društvo brine o tom problemu jer je počelo stimulirati lokalnu suradnju između svih ustanova i institucija za obrazovanje. Kao kulturna ustanova, osječka Galerija likovnih umjetnosti želi u malome pružiti djeci da se u zabavnoj igri i aktivnostima susretnu s originalnim umjetničkim djelima, steknu informacije o njihovoj ikonografiji, znanja o povijesti umjetnosti i likovnim tehnikama. Drugim riječima, želi im na praktičan način pružiti stvarnu mogućnost za eksperimentiranje. Ona se predstavlja kao privilegirano izvorno mjesto gdje svatko (od najmlađega iz vrtića do najstarijega posjetitelja) dobiva mogućnost susresti se s jednim drugim svijetom koji im je bliže nego što su mislili. Upoznati bolje Galeriju⁴ znači upoznati bolje lokalnu povijest, vlastiti identitet i pripremiti se bolje za buduća kulturna događanja. „*Galerija je mjesto u koje je smještena baština likovnog života grada Osijeka i dijela regije*“ (KUSIK 1987.-1988.: 3).

Svako umjetničko djelo koje se nalazi u Galeriji ima svoju vlastitu priču, ali kao dio zbirke povezano je s drugim umjetničkim djelima i s njima nastavlja živjeti. Trenutno baš zato što je na početku edukativne djelatnosti, Galerija se nalazi u jednoj posebnoj situaciji; njezine ideje traže odgovore na želje posjetitelja kroz svoje projekte. Isto tako, posjetitelji mogu sami otkriti neke svoje želje realizacijom projekata, osobito predstavljanjem edukativne knjige. Vjerujemo da je važno buditi kreativnosti posjetitelja i educirati ih, te probuditi estetski pogled na galerijska djela.

Galerija je svjesna činjenice da samo rijetki ljudi uspijevaju shvatiti što je zapravo svijet galerije ili muzeja, koje su glavne aktivnosti i poslovi kojima se bave ljudi u tim institucijama. Zbog toga je osječka Galerija likovnih umjetnosti odlučila napraviti osnovnu podlogu – edukativnu knjigu u kojoj bi prezentirala sebe, svoje djelatnike i djelatnosti, svoj duh, te tim putem informirala posjetitelje i uputila ih prema vizualnom svijetu, olakšavajući im pristup umjetnosti putem nekih elementarnih stvari.

KOME JE NAMIJENJENA

Knjiga je prvenstveno namijenjena djeci osnovnoškolske dobi, od 3. i 4. razreda. U toj dobi djeca još nisu počela sa sustavnom nastavom likovne kulture i na neki način imaju prednost za učenje bez prethodne sheme. Tada uglavnom već znaju čitati i sami rješavati jednostavne zadatke, pomalo već poznaju svoj odabir, ukus i senzibilitet prema različitim stvarnostima, ali su i otvorena prema no-

2 Muzejski pedagog unutar muzeja likovnih umjetnosti aktivira edukativni proces koristeći umjetničko djelo kao osnovni didaktički predmet (usp. BERTOLINI 1994.: 205-209; FIORILLO 2001.: 15-20).

3 Problematika vezana uz suradnju muzeja i institucija za odgajanje i obrazovanje bila je temom rasprava u više tekstova koji su dali teoretsku pozadinu i praktične primjere kako razvijati koncept edukativne knjige (usp. „Animali in cornice: la fattoria“ 1994.-1995.; ECO 1986.; FIORILLO 2001.: 44-78; „Odgojna i obrazovna djelatnost muzeja“ 1980.).

4 Za koncept edukativne knjige, kao i za pedagoške djelatnosti u osječkoj Galeriji likovnih umjetnosti, osnovno je upoznati se sa samom institucijom - od upravljanja djelatnostima do muzejskih i specifičnih svrha, kao što su: čuvanje, prikupljanje, zaštita umjetničkih djela u kulturnoj baštini. Osnovni tekstovi za upoznavanje fundusa Galerije, prema kojima je važno raspodijeliti sadržaj i materijale za edukativnu knjigu, jesu: Galerija likovnih umjetnosti, 1987., Domaći i strani slikari XVIII. i XIX. stoljeća u Galeriji likovnih umjetnosti Osijek, 1987.-1988., te Vodič stalnog postava Galerije likovnih umjetnosti u Osijeku, 1978.

vim iskustvima i eksperimentiranju s novim materijalima. S jedne strane žele postati starija, ali još imaju volju za igrom. Postaju sve samostalnija i mogu sama doći više puta u Galeriju, mogu u ono što rade uključiti i svoje roditelje, a i svoje prijatelje koje mogu pozvati da se dođu igrati s njima u Galeriju. Djeca znaju biti pristojna kada se nađu u nekoj novoj sredini, tako i u Galeriji mogu ostvariti lijep odnos s djelatnicima koji primaju njihovo prijateljstvo i na više im načina mogu pomoći⁵. Knjiga je namijenjena i djelatnicima Galerije, ali ne sadržajno, nego da im pruži priliku da se još više aktiviraju u primanju malih posjetitelja, te da objasne što je sve moguće napraviti s knjigom. Muzejski se pedagog mora angažirati u privlačenju što većega broja posjetitelja. Ipak, za vrijeme vikenda ili kada nema muzejskog pedagoga, knjiga uvijek može koristiti drugim djelatnicima Galerije za aktivno i zanimljivo vođenje kroz nje izložbene prostore i izložena umjetnička djela. Projekt se može na sličan, ali ipak ponešto drukčiji, način izraziti te informativni sadržaj knjige i njenu zadaću prilagoditi i usmjeriti prema djeci drugih uzrasta, pa i prema studentima ili odraslima. Edukacija usmjerena prema umjetnosti nema „dobnu granicu“ – svi se vole igrati, pogotovo ako pronađu zabavu, a posljedice su važne i pozitivne.

GLAVNI KONCEPT KNJIGE

„Ja sam dijete: gledam, slušam, igram se i čitam.“
(Bruno Munari⁶)

U sklopu edukativnih djelatnosti u svakom muzeju, pa tako i u galeriji, originalni je predmet (neovisno o vrsti muzejske građe) didaktički materijal u pravom smislu riječi koji na specifično očitovan način čuva tajnu o sebi i posjeduje svoja mnogostruka značenja. Zato pogledu na umjetničko djelo treba vremena; potrebno je iskustvo doživljaja jer se u svakom trenutku može otkriti nešto novo što nam se vizualno pokazuje ili ono što nam umjetnički predmet govori svojim oblikom, materijalom i tehnikom. Tko se želi približiti umjetnosti, treba biti svjestan da ne postoji jedna jedina istina o umjetničkom djelu; istraživanje obuhvaća složenost ljudskog života jer muzealnost nije ograničena, ona živi u predmetu, ali nastavlja živjeti i poslije, u odnosu pojedine osobe i društva u kojemu je doživjela svoje ostvarenje, na razini na kojoj se naknadno analizira i interpretira na različite moguće načine... (ikonografski, ikonološki, tehnički, povijesno itd.).

Prije svega, važno je „znati vidjeti“ jer to znači „znati nacrtati“ i organizirati po redu različitu problematiku.

Ovim razmišljanjima edukativna knjiga želi uputiti posjetitelje Galerije na njihova iskustva s originalnim predmetima i dati im potrebna sredstva da pogledaju i s pomoću likovne analize upoznaju izložena umjetnička djela. Osim toga knjiga želi predstaviti Galeriju i njezine prostore kao otvoreno mjesto gdje postoji život, a kojemu je knjiga samo metafora. Glavni je cilj Galerije putem ove knjige povećati interes, znatiželju, poštovanje i ljubav prema kulturnim umjetničkim zbirkama i senzibilizirati svijest i osjećaje prema kulturnoj baštini. Reprodukcijska umjetnina povezuje korisnika knjige intuitivno s mjestom gdje se umjetnina nalazi. Gledati, slušati, igrati se i čitati, aktivnosti su uz koje onaj tko dođe u Galeriju može također koristiti njezinu edukativnu knjigu, odnosno može biti uključen u proces rada muzejskog pedagoga. Knjiga je stvar koju se može ponijeti i kući. Kroz reprodukcije ona predstavlja originalne predmete koje osjeća Galerija likovnih umjetnosti posjeduje, a koje drugi muzeji i galerije nemaju. Dijete (ali to ne isključuje i druge osobe) jednostavno i prije svega *gleda*. Gleda slike. Putem svojih osjećaja i reakcija možda već tada formulira u svojoj svijesti što je to što po svom senzibilitetu više voli, a što je ono što uopće ne želi upoznati. Tko gleda i *sluša* poruku *knjige* zna da je u potpunosti slobodan naspram nje. Ne postoji nitko drugi pored njega tko bi mogao oslušivati što on misli i tražiti od njega neka pametna promišljanja. A knjiga nudi *igru*; daje ideju kako bi se moglo igrati na različite načine. Neke igre su slične onima kojima se predajemo na godišnjem odmoru („na moru“), koje povezuju opuštenu atmosferu s lijepim uspomnama (kao na primjer „*spoji i oboji*“, ili križaljke), dok neke druge pozivaju na eksperimentiranje s bojama, crtežima itd. Knjiga se, kao i sve druge knjige, *čita* zato jer komunicira na jednostavan način, a za posljedicu daje informacije i podatke koji se poslije mogu istraživati i preraditi u samoj Galeriji.

ZAŠTO BAŠ „KNJIGA“?

Zašto baš knjiga, a ne CD-ROM ili DVD? Zato jer je knjiga stvar koju smo svi imali, doticali i koristili; poznajemo je, ali je i ne poznajemo (ovisno o sadržaju). Zbog osobina knjige – njenih korica, stranica, riječi i slika, knjiga je „biće“, „materijalni odgovor“. Kada počnemo čitati knjigu, odlučujemo se isključiti iz odnosa prema drugim stvarima, spremni smo za susret s nekom drugom stvarnošću. Kao i svaka druga, i ova knjiga ima svoju priču, put i logiku. Nudi svijetu originalna umjetnička djela, ali s njima otvara i nova vrata prema umjetnicima, njihovu životu i povijesti. Sve što se može stimulirati maštom, može dobiti i svoj fizički izraz, pa zato knjiga ima svoju težinu, svoj oblik koji držimo u rukama, otvorimo i zatvorimo, prelistamo. Nada-

⁵ Edukativne djelatnosti pokazuju i drugim muzejskim djelatnicima njihovu važnost i vrijednost, te da svaki djelatnik treba biti važan dio lanca muzejskih procesa. „*Svrha usmjerena (...) i na muzejsku struku – ukazivanje na značaj i korisnost edukativnih programa, vrednovanje muzejske pedagogije i radnog mjesta muzejski pedagog kao sastavnog i neizostavnog dijela cjelokupnog muzejskog djelovanja*“ (SMETKO 2006.: 8).

⁶ Bruno Munari (Milano, 1907.-1998.), talijanski umjetnik i dizajner, dugi je niz godina radio na više područja (od grafike do industrijskog dizajna, od kiparstva do filmografije) te je velike utjecao na obrazovanje i odgoj djece kao istražitelj razvijanja kreativnosti - igara kojima se razvija dječja osobnost (usp. Wikipedia).

⁷ Na početku svoga rada, 1996. g., prikupljala sam edukativni materijal – izdavačka djela iz talijanskih muzejskih ustanova u različitim gradovima: Firenzi, Rimu, Faenzu, Bergamu, Roveretu. Na njihovim se primjercima temelji ideja za osmišljavanje edukativne knjige, kao i način na koji će biti predstavljena. U literaturu sam uvrstila nekoliko primjeka iz GAMC-a, koji su, prema mom vlastitom mišljenju, značajni za vizualnu komunikaciju, te su usmjereni dobi kojoj sam ja namijenila ovaj projekt.

lje, postoje i posebne papirnate stranice koje se, osim što se mogu čitati i gledati, mogu i „dirati“; čulom dodira otkrivaju se različite teksture, a one se razlikuju po svojoj površini i vrsti umjetničkih materijala, kao što su papir, tekstil, drvo, staklo itd. Ovo nas podsjeća na prvu fazu učenja u razvoju čovjeka koja se temelji na osjetu opipa⁸, a koja stoji u opreci s današnjim virtualnim svijetom računala. Dakle, s jedne strane knjiga simbolizira materijalnost, a s druge strane u svom sadržaju simbolizira duhovnost slika koje direktno upućuju da se ide prema originalnom i da ga se upozna. A original ponovno predstavlja odnos između svoje fizičke i duhovne prirode. Kroz knjigu i posjet Galeriji aktivira se edukativni proces upoznavanja umjetnosti kao jedne vrste jezika.

„Ako slušam, zaboravim, ako radim, shvaćam“. (kineska poslovice)

Edukativna knjiga nudi više vrsta likovnih aktivnosti koje utječu na izobrazbu dječje osobnosti, dajući im mogućnost izražavanja, komunikacije i sugestije. Različite vježbe, zadaci, aktivnosti slobodnih izraza sudjeluju u razvijanju fizičke i psihičke sposobnosti. Štoviše, može se usavršiti sposobnost izražavanja emocija djece, čije sazrijevanje nudi mogućnost obrade novih elemenata, osobnih i kulturnih. Vježbanje kroz slične i različite aktivnosti upućuje na razvijanje daljnjih kapaciteta. Glavna i ključna točka ove knjige jest to da dijete koje ju počne koristiti ne ostane samo i da se ne osjeća usamljeno. Dijete dobiva zadatke koje može i samo riješiti, ali ako želi, i ako je to njegov interes, može to i pokazati, usporediti i analizirati s pedagogom u Galeriji. Muzejski pedagog treba osloboditi djecu straha od onoga što im je novo i ohrabriti ih da nastave raditi. Eksperimentirati je lakše kada pogreška postane jedan pozitivan element procesa učenja (GIUGNI 1984.: 67-73). Na temelju pogreške želimo stimulirati druga iskustva. Knjiga je prava prilika za ostvarenje osobnog odnosa između djeteta i muzejskog pedagoga koji mu i dalje može ponuditi i neke druge aktivnosti, primjerice sudjelovanje u galerijskim radionicama.

EDUKACIJA IGROM

Učiti iz igre, igrajući učimo.

Knjiga je zamišljena kao interaktivni predmet; pojmovi i sadržaji s kojima želimo da se djeca upoznaju i shvate uključeni su u igru koja im se nudi kroz različite aktivnosti na stranicama knjige. Sama riječ *igra* odmah budi pomisao da je to nešto jednostavno, samo za zabavu i možda samo za djecu, ali ne zaboravimo da je, u pedagoškom smislu, igra ozbiljna stvar i da kroz nju učimo od samog početka našeg života što je svijet oko nas. Odlučiti koristiti ozbiljnu metodologiju u projektu nije u suprotnosti s prihvaćanjem

igre kao metode. Igra je sredstvo odgoja, obrazovanja i razvijanja stvaralačkih sposobnosti. Svaka igra ima svoju logiku i svoja pravila, i može dobro funkcionirati ako sudionik u igri prihvaća određena pravila. Igra je takva ako je zabavna, zato treba odgovarati željama i sposobnostima svojih sudionika. Onaj tko je vodi (na primjer muzejski pedagog koji planira igraonice ili zabavne aktivnosti), trebao bi znati kamo želi doći s igrom i što želi postići.

ŠTO PREDSTAVLJA EDUKATIVNA KNJIGA I NA KOJI NAČIN

Od ideje do njezine realizacije postoji cijeli proces, možemo reći, usavršavanja i izostavljanja svega onog što je nepotrebno i manje značajno, a što nam se na samome početku možda činilo važnim. Možemo reći da se isto dogodilo i s ovim projektom, bilo je potrebno vraćati se na početak da se ne izgubi nit vodilja. Svaka slika ima u sebi dovoljno sadržaja da bi mogla imati svoju knjigu – kao što su, na primjer, tematske monografije – i po sebi bi mogla biti edukativna, s puno zahtjeva, no to nije ono što predstavlja glavni koncept ove edukativne knjige Galerije likovnih umjetnosti, koji ima za cilj prezentirati što je Galerija, što su i koje su njezine zbirke s različitim umjetničkim djelima, prezentirati glavni ključ umjetničkih djela, njihovu tehniku, stil, povijesno doba, te želi stimulirati teoretsko i praktično putem formalne analize, kritike i interpretacije. Napraviti edukativnu knjigu koja će predstaviti Galeriju likovnih umjetnosti znači saznati što je Galerija i što je njezin sadržaj, te stalno imati na umu kome je namijenjena jer djeca u osnovnim školama identifikacijom i imitacijom uče o konkretnim operacijama. Ako želimo uspješno povezati temeljni koncept knjige s grafičkim oblikom i sa svim koricama za koje mislimo da će najbolje služiti za učenje našoj djeci, moramo imati na umu određene tekstove, pitanja popraćena slikama, na reprodukcije originala i ilustracije, na simbole, zadatke i, naravno, igre.

PROMATRANJE SADRŽAJA

Cjeloviti se sadržaj prezentira tekstovima i slikama, fotografijama ili crtežima. Tekstovi mogu biti informativni ili sintetični; oni mogu biti afirmacije, nazivi, pitanja. I jedni i drugi moraju biti jednostavni i direktno utjecati na djecu i njihove sposobnosti; ona tako ne moraju osjećati potrebu za nekakvim posrednikom, kao u školi. Činjenica je da se sva djeca iste starosti ne razvijaju tjelesno i psihički jednako brzo; knjiga može ponuditi različite progresivne igre različite težine koje se mogu primijeniti na različitim nivoima.

Redom se u knjizi nalaze:

Korice s naslovom knjige

Sve do sada govorili smo samo o edukativnoj knjizi ali, naravno, sam njen naslov ima svoju važnost vezano uz dizajn naslovnice. Naslov knjige trebao bi biti komunika-

⁸ Taktilni osjećaj je osnovni ljudski osjećaj upoznavanja svijeta. Kroz ovaj projekt, kao i u drugim edukativnim djelatnostima, čvrsto se po vodim metodom Brune Munarija, koji je kroz dugogodišnje iskustvo u radu s djecom, u školama i u muzejskim institucijama, i predložio vježbe i igre, istraživanja koja su postavila temelje „vrstama nastava ili tečajeva“ za odgajatelje. (usp. „Munari arte come didattica“ 1999.; „Laboratorio giocare con l'arte“ 1989.; RESTELLI 2002.)

tivan i efikasan, atraktivan i jednostavan; trebao bi imati nešto posebno i jedinstveno, ali razumljivo. Evo nekoliko primjera:

- „*Artbook*“ povezuje umjetnost i koncept knjige, ali ništa ne govori o svojoj interaktivnosti;

- „*Abeceda umjetnosti u Galeriji*“ („ABC umjetnosti u Galeriji“; „*Abeceda umjetnosti*“ – u podnaslovu Galerija likovnih umjetnosti) govori više što je sadržaj Galerije, podcrtava edukativnu svrhu, ali također ne govori ništa o zabavnoj uporabi;

- „*Igramo se s umjetnosti u Galeriji*“ („Igramo se umjetnosti u Galeriji“ ili „Igrajmo se s umjetnošću u Galeriji“) zvuči pomalo predugačko;

- „*Playart*“ zvuči zanimljivo zbog engleskog izraza, upozorava na igru, govori o umjetnosti i ističe mjesto igre.

Ime ustanove (mjesta radnje), dakle „*Galerija likovnih umjetnosti, Osijek*“, može se staviti i u podnaslov.

Uvod

Kratak tekst kao jednostavno objašnjenje ideje knjige i njenih ciljeva. Važno je započeti razgovor s djetetom na „ti“, upitati ga „što voliš?“, „što želiš?“, „što možeš?“ jer je ono prvi čitatelj. U uvodu će se predstaviti sadržaj knjige, odnosno ukratko će se navijestiti o onome što će i kako biti prezentirano u knjizi. Na uvodnim se stranicama mogu postaviti različite sličice koje kao posebni znakovi simboliziraju različite dijelove sadržaja knjige.

Predstavljanje Galerije kao ustanove i kuće umjetnosti

U ovome je djelu ključna ideja koristiti se metaforom kuće za Galeriju; to može funkcionirati prisjetimo li se njezine povijesti jer je davno izgrađena kao obiteljska kuća, a danas je njeni djelatnici i nazivaju „kućom“. Kuća je konkretna metafora koja neposredno povezuje zgradu i određenu atmosferu, sugerirajući na pozitivan način međuljudske odnose. Kuća je mjesto gdje se svi žele vratiti; djelatnici Galerije su domaćini, posjetitelji su obiteljski prijatelji; u djelatnost „Kuće“ ubraja se primanje gostiju, čuvanje i održavanje kuće koja onima koji u nju ulaze nudi doživljaj topline i ljepote itd. Možemo i simbolično poistovjetiti liječnike s restauratorima, pa tako naglasiti njihovu posebnu pažnju prema umjetninama kao „bolesnicima“. Svi koncepti mogu se izraziti jednom rečenicom, što dopušta da dijete o svemu razmišlja samostalno i da postavi pitanje o onome što ga zanima.

Ovdje je važno imenovati i u glavnim crtama opisati i definirati različite zbirke, čije izložbene predmete u prostorijama Galerije možemo pogledati, zatim djelatnike sa svojim funkcijama i zadacima (od ravnatelja do spremačice jer svi sudjeluju i na određeni način ispunjavaju život u Galeriji), potom različite prostorije koje se u Galeriji nalaze kao njen sastavni dio. S djecom je važno biti transparentan. To uključuje njihovo povjerenje od samoga početka – baš ono što mi tražimo, ako dobro razmišljamo o dobrom odgoju i međusobnoj suradnji. Ono što mi tražimo od djece odgovara onome što smo im spremni pružiti. Edukacija uvijek djeluje u dva smjera, samo što su različiti ciljevi i načini njihova postizanja: edukator je svjestan što želi dobiti, ali ne može ništa ako nema svoje suradnike; suradnici žele učiti, ali nemaju dovoljno sredstava, jedni trebaju druge.

Slikovni pregled muzejskih zbirki

Vizualnom pregledu muzejskih zbirki (zamišljeno kao kreativna montaža s fotografijama više različitih umjetničkih djela) potrebno je što prije riječima pridati zanimljiv oblik, slično fotografiji iz obiteljskog albuma, kao da Galerija odjednom otvara vrata svog cjelovitog sadržaja kako bi njena umjetnička djela mogla upoznati mladog posjetitelja. Cijela povijest galerijskih zbirki prezentirat će se na dvije stranice s reprodukcijama, od slika 18. st. sve do suvremenih umjetničkih djela. Ovaj dio funkcionira kao atraktivna pozivnica koja nudi svoj nastavak i obećava užitak. Na temelju svega što je do sada prikazano dijete je shvatilo gdje se nalazi i ima priliku i zna s kim može razgovarati, u kojem se smjeru može orijentirati i čime se može igrati. Vrijeme je za početak naše zabave.

Zbirke, podijeljene u tri glavna dijela

Zbirke su podijeljene u tri glavna dijela: slikarstvo, grafika i crtež, te skulptura. Svaki dio uključuje svoj kratki, informativni uvod o svemu što umjetnine u zbirci pokazuju, o njihovom različitom povijesnom razdoblju, stilovima i umjetničkim izrazima. Zatim slijedi praktični dio – zadaci, igre i upute za druge zadatke koje dijete može riješiti u galerijskim prostorima, ili neke od njih može riješiti kod kuće.

Rječnik

Rječnik donosi glavne i stručne pojmove. Od velike je važnosti jer pomaže djetetu (korisniku knjige) da bolje prati sadržaj njenog informativnog dijela. S vremenom i vježbom, što ne očekujemo samo u svezi ove knjige, dijete može na jednostavan način upamtiti osnovne definicije i samo biti sposobno usporediti različite stilove i analizirati druga likovna djela. Na kraju knjige nalazit će se dio koji povezuje u širem smislu povijest i umjetnost, te koncepte likovne kulture.

PROMATRANJE GRAFIKE I DIZAJNA

Osnove promatranja, neovisno o grafičkom stilu

Potrebno je uspostaviti ravnotežu između slike i teksta; dijete ne voli puno čitati, tako da tekst ne smije biti obiman. Ukoliko je to moguće, slike se trebaju izmjenjivati s tekстом, odnosno, ne smije se dogoditi da na početku budu samo tekstovi, a poslije samo slike. Tekst se kao naziv, pitanje, informativna rečenica, mora grafički integrirati sa slikovnim djelom, ilustracijom, crtežom ili fotografijom. Potrebno je napraviti izbor originala koje se želi reproducirati. Naravno da bi bilo lijepo prezentirati umjetničko djelo u svojoj njegovoj cjelini, u najvećem mogućem formatu i najboljoj kvaliteti: dvije ili tri reprodukcije uz zbirku slikarstva, jedna do dvije za grafiku, te dvije za skulpturu i medalje. Na taj način dijete dobiva mogućnost uspostavljanja veze s originalima koje može nastaviti promatrati i kod kuće. Potrebno je, također, načiniti izbor djela koja će se reproducirati samo parcijalno, u detaljima, jer to zahtijevaju zadaci koji se obavljaju u Galeriji (npr. potrebno je u izložbenom prostoru Galerije pronaći umjetninu kojoj odgovara detalj reproduciran u knjizi). Ova knjiga ujedno je i radna

knjiga jer svaki reprezentirani predmet može nositi jedan ili više zadataka. Nekoliko njih predviđa izrezivanje različitih dijelova iz papira. Iz praktičnih razloga te stranice treba tiskati na debljim papirima koji bi se umetali kao samostalni listovi na kraju knjige; struktura i uvez knjige moraju biti takvi da knjigu zaštite od oštećivanja tijekom radionica.

Promatranje rješenja grafičkog dizajna

Grafičkim rješenjem potrebno je dati vizualni identitet svakom pojedinom dijelu sadržaja – važno je da ih možemo razlikovati (npr. s različito obojenom marginom na stranicama koja bi bila distinktivna za svako poglavlje). Nadalje, i unutar svakog poglavlja grafičkim dizajnom bi se napravila razlika između uvoda, odnosno informativnih dijelova i praktičnog djela (igre, zadaci). Sličice („ikone“) koje nas prate i vode kroz cijelu knjigu teže prepoznatljivošću; putem njih tumače se različiti zahtjevi knjige – one nam govore očekuje li se od korisnika knjige čitanje informativnog teksta, ili se nudi aktivnost i igra, traži li se rješenje kviza ili pitanje. Na temelju tih sličica stil knjige postat će prepoznatljiv, što otvara mogućnost transferiranja grafičkih rješenja knjige i na neke druge pedagoške aktivnosti unutar Galerije likovnih umjetnosti. U knjizi se nalaze ilustracije i crteži jer je to prepoznatljiv jezik za djecu i jer su ponekad efikasniji i izravniji nego fotografije ili tekstovi („slika govori više od tisuću riječi“). Ipak, sva će umjetnička djela u galerijskim zbirkama biti predstavljena, u cjelini ili dijelom, samo kroz fotografske reprodukcije, jer je to jedini način na koji se mogu pokazati njihove tehničke i stilske osobine i vrijednosti, bez ikakvih grafičkih interpretacija; umjetničko se djelo prezentira kakvo jest u svojoj stvarnosti, kao muzejski predmet. Isto tako, može se reći i da medij fotografije ne garantira apsolutnu objektivnost prema sadržaju jer ga uvijek predstavlja drukčijim materijalom i tehnikom, ali to je jedna druga, kompleksnija priča.

Može se razmisliti i o licima s nekih slika (crteža, skulptura) koja mogu poslužiti kao galerijske maskote. Treba razmisliti koje bi osobine odgovarale jednoj maskoti. S jedne je strane maskota figurativna i simbolična jer može odmah omogućiti identifikaciju između sebe i djeteta, zbog simpatije ili afiniteta. Ali, ako se uspostavi identifikacija kroz sličnost (npr. figurica djeteta s ruksakom ili kapom), riskira se da se nakon određenog vremena, koje može trajati vrlo kratko, isprovocira obrnuto ponašanje (dijete za istu stvar možda više neće biti zainteresirano jer je izašla iz trenda, ili još gore, javit će se odbijanje jer ne odgovara više njegovom uzrastu). Današnjoj djeci možda je stran i nepoznat koncept maskote pa moramo pripaziti da ne izazovemo suprotan efekt. Grafičkim dizajnom treba naznačiti razliku između pojedinih sadržaja i elemenata knjige, kao što su nazivi, opisi, pitanja. Treba razmisliti o veličini i vrsti slova, ovisno o njihovoj uporabi na određenim stranicama. I riječ može biti likovni oblik, stoga je dopušteno igrati se grafičkim stilom jer su djeca navikla na pokretne slike (na računalu, televiziji, u dječjim časopisima). To znači da im i „previše uredan“ grafički dizajn može izgledati dosadno. Mora postojati ravnoteža između onog što je funkcionalno za logiku i korištenje knjige i onog što mora biti atraktivno. Na svom kraju, knjiga će djetetu ponuditi nekoliko praznih,

bijelih stranica koje daju vizualni „prostor“ za razmišljanje, za eventualne ideje ili inspiracije koje dijete može napisati ili oslikati. Vizualna pauza može se i ponoviti s po jednom stranicom između poglavlja o zbirkama, s jednim zahtjevnim zadatkom: dijete se pomoću knjige može pronaći u ulozi pravog umjetnika.

Promatranje tehničkih uvjeta

Format knjige - Galerija likovnih umjetnosti koristi standardni, već prepoznatljivi format za svoje kataloge i publikacije. Format je kvadratni, 22 cm x 22 cm. Zanimljiv je; nije prevelik, a nije ni premalen da se ne bi moglo raditi na njegovim stranicama, i ima svoj točno prepoznatljiv identitet. Kvadrat simbolizira i povezuje ljudsku racionalnost jer je najjednostavnija geometrijska forma koju čovjek može konstruirati. Ako većina reprodukcija ima vertikalni format, ovakav je format knjige prikladan jer ostavlja dovoljno praznog mjesta za rečenice, pitanja, simbole, itd.

Uporaba različitih papira - Potrebno je preispitati uporabu različitih vrsta papira koje je moguće tiskati i uključiti u knjigu u svezi s posebnim radnim listovima. Izbor materijala (papir za tiskanje, gladak ili mat, debeo ili tanak, bijel ili obojan) bit će odlučujući za naše ciljeve: približiti djecu originalnom djelu i senzibilizirati ih prema bogatstvu umjetničkih djela. Više vrsta tekstura daje mogućnost da djeca razvijaju ne samo vizualni osjećaj nego i opip... kada čulo vida dovedemo u podređeni položaj, možemo otkriti neki drugi svijet prema kojem eksperimentiramo svoju kreativnost.

Broj stranica knjige - Treba odlučiti koliko će stranica knjiga imati, temeljem svega ovdje iznesenog, odnosno procijeniti koja bi bila optimalna količina stranica s kojom bi knjiga mogla biti zanimljiva i različita od drugih, običnih bilježnica za likovnu kulturu. Stoga ne treba zaboraviti kome je knjiga namijenjena. Ona ne smije biti predebela jer su tada djeca skeptična prema njenom sadržaju; za njih je knjiga tada apriori zahtjevana, makar im nudila zabavu, stoga s brojem stranica ne treba pretjerivati. S količinom od pedeset stranica, uz dodatak rječnika i čistih, bijelih stranica, možemo postići naš cilj i zadovoljiti djecu, pružiti im znanje i zabavu. Nadalje, nužno je kalkulirati financijske mogućnosti, prema čemu treba iskazati oprez ako se želi knjigu pripremiti i tiskati. Naravno da na to utječe i broj naklade, ali cijena knjige uvijek mora biti realna, i za promociju i za kupnju.

Korice - Na poleđini knjige potrebno je riješiti ideju korice s „džepom“. Korice prema grafičkom rješenju moraju imati zanimljivu i privlačnu, za djecu fascinantnu naslovnicu – možda neko suvremeno grafičko rješenje s bojama metala (zlatu i srebru pričaju o povijesti, o ljepoti i dragocjenosti). Ipak, naslovnica mora biti i funkcionalna, na zadnjoj stranici treba biti dovoljno tvrda da se može držati u rukama i pisati ili bojati po njoj, te da u nju možemo skupljati radne listove i sve drugo vezano uz izložbe.

KORIŠTENJE KNJIGE

Knjiga sama po sebi, radni listovi

Edukativna knjiga, onakva kakva jest, izražava na zabavan način svoje zahtjeve i zadatke. Dijete koje dođe u Galeriju, samo ili u pratnji svojih roditelja, ima mogućnost otvoriti svoju knjigu već na samom ulazu i pokušati prepoznati prostorije i djelatnike s njihovim ulogama i funkcijama, a koji su mu uvijek na raspolaganju za sva objašnjenja. Nakon prvog susreta s Galerijom i posjeta izložbi „Tri stoljeća umjetnosti“, za svaku izložbenu sobu knjiga će prezentirati minimalno jedno umjetničko djelo, s više podataka nego što ih se može dobiti na legendama koje se nalaze uz izložena djela. Vođeno s nekoliko upitnika i analiza, dijete će pratiti, tražiti, shvaćati slike, i, naravno, igrati se s njima. U Galeriji će uz dogovor s djelatnicima posjetitelj imati priliku riješiti nekoliko zadataka kroz igru. Za te aktivnosti potreban je i drugi materijal osim knjige (olovka, škare, ljepilo, drvene bojice...), a koje Galerija ima na raspolaganju. Djelatnik Galerije samo se s djetetom mora dogovoriti za mjesto i vrijeme za svaki zadatak.

Skupljanje novih radnih listova

Na zadnjim je koricama knjige predviđen „pretinac“ u kojemu se mogu sakupljati radni listovi. Osoblje Galerije će za svaku izložbu pripremati jednu novu stranicu s igrom za sakupljanje i tako povećati obim same knjige. Djeca će željeti saznati kada će biti sljedeća izložba.

DRUGI CILJEVI PROJEKTA: NAPRAVITI RADNU EKIPU

Ideja knjige potekla je od muzejskog pedagoga koji je odgovoran za cijeli projekt. Ipak, sve što se odnosi na razvijanje projekta (faza analize, proizvodnje i selekcije) mora biti rezultat radne ekipe jer proizvod, iako je namijenjen specifičnoj publici, obuhvaća više nadležnosti koje su važne zbog različitih pogleda i pristupa prema problematici. Rad u ekipu je vrlo zahtjevan, ali i daje kvalitetnije rezultate nego kad moramo sami odlučivati. Muzejski pedagog mora biti svjestan da njegovo znanje nije potpuno. Radimo s ljudima, pojedincima i grupama različitih dobi koji zahtijevaju pažnju ne samo u svezi s umjetnošću, već i s mogućnošću njihove socijalizacije. Stoga je bitno shvatiti ih, reagirati, i surađivati s njima, ovisno o njihovom obrazovanju, iskustvu i senzibilitetu. Muzejski pedagog mora biti spreman, a to je i njegova misija, raditi u ekipi. U svakom slučaju, zajednički se rad mora shvatiti kao jedna vrsta aditivnog rada (pa i edukativnog). Razvijanje zajedničkog projekta edukativne knjige za muzejskog je pedagoga velika odgovornost prema drugim osobama u instituciji, kao i obaveza prema samom sebi. S jedne strane on treba pokazati svoju ozbiljnost prema radu i prema stručnom timu, voditi s njima redovne sastanke – ciljane i pregovaračke sastanke, a s druge strane on mora aktivirati svoj senzibilitet prema potrebama ekipe, raditi na motiviranju svojih kolega i njihovom prilagođavanju prema radnim zadacima. Nastojati ostvariti lijepu i ugodnu atmosferu timskog rada pose-

ban je uvjet za uspješan završetak projekta, kao i značajna prilika da se efikasno pokaže što znači njegov posao i koji su njegovi temeljni ciljevi. Moglo bi biti zanimljivo kada bismo u radnu ekipu uključili nekoliko (ne prevelik broj) učitelja različitih osnovnih škola, osobito onih koji se bave likovnom kulturom i hrvatskim jezikom. Tada bismo mogli uspostaviti različite metode koje bi pomogle da zajedno shvatimo predmet „knjige“, te na koji način bi ona bila zanimljiva za djecu s našeg područja. Stoga sam projekt traje relativno dugo. Školama se mogu podijeliti ciljane ankete kako bi se spoznalo što djeca uopće vole gledati i s kime (čime) se žele identificirati; u razredima se može napraviti „brain storming“, organizirati igre za njih jer oni su za nas važan izvor koji nam omogućuje da shvatimo koju važnost i prioritet djeca pridaju nekoj temi. Valja istražiti kako povezuju teme iz umjetnosti sa svojim životom, a to bi moglo biti i zanimljivo iznenađenje za nas. Tako se najbolje može shvatiti dječji svijet i najtočnije odgovoriti njihovim potrebama. Na kraju ove faze (*analiza/istraživanje*) dobit će se vizualni i tekstualni materijal koji će pričati sam o sebi jer djeca su ga sama izabrala.

LITERATURA

ANIMALI in cornice: la fattoria, itinerario didattico per la scuola elementare, 1994.-1995., Scuola Galleria, Piacenza.

BERTOLINI, P., 1994., *Sulla Didattica*, La Nuova Italia.

BREZINŠČAK, R., JELAVIĆ, Ž., 1996.-1997., *Uloga i status kustosa pedagoga u djelatnosti muzeja* // *Anali Galerije Antuna Augustinčića* 16-17, 101-106.

BREZINŠČAK, R., KLETEČKI, E., 2002., *Godine nisu važne... za posjet muzeju!* // 1. skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem: zbornik radova, Hrvatsko muzejsko društvo, Sekcija za muzejsku pedagogiju, Zagreb, 97-104.

DIRE fare guardare, D10, cartella didattica in occasione della mostra Alighiero Boetti, 2004., Quasi tutto, & 1 lab, Bergamo.

ECO, R., 1986., *A scuola col museo, guida alla didattica artistica, strumenti Bompiani*, Milano.

EDUKACIJA u muzejima, 1997. // *Informatica museologica* 28/1997., 1-4, Zagreb.

FIORILLO, M., 2001., *Documenti – educare all'arte contemporanea – l'esperienza del Mart*, Skira, Milano.

GALERIJA likovnih umjetnosti Osijek: monografija: zbornik, 1987., Osijek.

GIUGNI, G., 1984., *Introduzione allo studio delle scienze pedagogiche*, Scuola viva, Torino.

HUMSKI, V., 1986., *Pregled povijesti muzeja u Hrvatskoj* // Muzeologija 24, Muzejski dokumentacijski centar, Zagreb.

KUSIK, V., 1987.-1988., *Oto Švajcer i osječka Galerija* // Domaći i strani slikari XVIII. i XIX. stoljeća u Galeriji likovnih umjetnosti Osijek, Galerija likovnih umjetnosti, Osijek.

L'ABC dell'Arte Moderna, quattro passi attraverso la Raccolta Spajani, 2001., Sezione Didattica, Lubrina Editore Bergamo.

LABORATORIO giocare con l'arte, 1989., sv. 6, Faenza.

MUNARI, B., 1985., *I laboratori tattili*, Edizioni Corraini, Mantova.

MUNARI arte come didattica, atti del convegno di studi Faenza, 2000., Centro Di, Firenze.

ODGOJNA i obrazovna djelatnost muzeja, 1980., Hrvatski školski muzej, Zagreb.

RESTELLI, B., 2002., *Giocare con tatto, per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Franco Angeli Le Comete.

RIBIČIĆ-ŽUPANIĆ, A., 2006., *Deset godina sekcije za muzejsku edukaciju i kulturnu akciju – Sekcije za muzejsku pedagogiju HMD-a* // Vijesti muzealaca i konzervatora 2-3, Zagreb, 10-12.

SMETKO, A., 2006., *Prikaz 11. Muzejske edukativne i nagradne igre Zvuk...ton...glas kao doprinos vrednovanju zajedničkog muzejskog projekta za djecu i mlade* // Vijesti muzealaca i konzervatora 1-2, Zagreb, 7-11.

ŠVAJCER, O., 1987.-1988., *Domaći i strani slikari XVIII. i XIX. stoljeća u Galeriji likovnih umjetnosti Osijek*, Galerija likovnih umjetnosti, Osijek.

I. skup muzejskih pedagoga hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem: zbornik radova, 2002., Hrvatsko muzejsko društvo, Zagreb.

II. skup muzejskih pedagoga hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem: zbornik radova, 2003., Hrvatsko muzejsko društvo, Zagreb.